

BUKU INFOGRAFIS PANDUAN PERILAKU HIDUP POSITIF BAGI REMAJA USIA 13 – 15 TAHUN

Rossi Natalia Sumenge¹
Heru Subiyantoro²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Fenomena pergaulan bebas dan kenakalan remaja yang merebak sekarang ini menimbulkan banyak sekali dampak negatif di kalangan remaja, kasus yang bersangkutan seperti halnya narkoba, merokok, miras, seks bebas, dsb. Faktor penasarannya yang begitu tinggi yang muncul dalam diri remaja membuat fenomena tersebut semakin berkembang pesat apalagi ditunjang dengan kemajuan teknologi masa kini. Sering kali remaja kurang adanya rasa kesadaran, menganggap semuanya masa bodoh bahkan tidak tahu akan bahaya yang akan terjadi nantinya. Dari situ dibutuhkan suatu media yang dapat membantu mereka dalam memberikan informasi akan hidup yang positif. Buku merupakan media yang tepat di kalangan mereka yang masih berstatus sebagai pelajar. Tanpa butuh penyesuaian lagi, buku merupakan media baca yang familiar di kalangan mereka apalagi buku tidak membutuhkan media perantara lain. Konsep utama dari perancangan ini adalah buku infografis agar remaja mudah memahami setiap isinya, ditambah dengan pengaplikasian karakter dan warna yang sesuai dengan selera remaja sehingga nantinya buku ini akan menarik minat baca mereka. Buku ini nantinya akan berisi 10 problematika remaja masa kini dengan ulasan tiap sub bab, sebab dan akibat yang akan terjadi, serta tips dan trik jitu dalam menghadapinya.

Kata kunci: Buku Infografis, Hidup Positif, Remaja

ABSTRACT

The phenomenon of free intercommunication and the teenagers' misbehavior have already boom that inflict so many negative impacts among teenagers right now, the case in question such as drugs, smoking, alcohol, free sex, etc. The highest curiosity factors of teenager makes those phenomenon more increase while the advancement of technology also supports it. Teenagers do not have good awareness to consider the effect of those phenomenon for themselves. Therefore, that is needed a media that provides information to have positive life for teenagers. The book is the one of the right medium and no needed others as medium because it also has familiar thereby it does not need adjusting for students. The infographic book is the major design of this concept because it is easier to be understood in every part for teenagers. Moreover, it has character and colour application that is considered as teenagers pleasure, then this book will attract them to be interest to read later. The infographic book contains recently 10 problematics teenagers that will be analyzed in each chapter, that is, the cause and effect and there is also the tips and the tricks to face those problems.

Keyword: The Infographic Book, Positive Life, Teenagers

I. PENDAHULUAN

Remaja merupakan suatu periode perubahan dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa. Rentan waktu masa remaja bermula saat usia 12 tahun dan berakhir pada usia 21 tahun. Lebih spesifiknya batasan remaja diklasifikasikan menjadi 3 yaitu masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18 tahun, masa remaja akhir 18-21 tahun (Monks, dkk, 2000). Dalam masa ini para remaja mulai mencari identitas. Faktor yang mempengaruhi dalam mencari identitas salah satunya adalah lingkungan pergaulan, jika mereka salah bergaul mereka akan masuk dalam pergaulan yang negatif. Fenomena remaja jaman sekarang yang gencar diperbincangkan adalah pergaulan bebas dan kenakalan remaja. Pergaulan merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Aristoteles mengemukakan bahwa manusia sebagai makhluk sosial (*zoon-politicon*) yang artinya manusia adalah makhluk sosial yang tak lepas dengan manusia lain dengan kata lain mereka akan saling membutuhkan. pergaulan bebas adalah bentuk interaksi antar individu atau kelompok yang berperilaku menyimpang, dimana individu atau kelompok tersebut tidak membenarkan norma-norma yang ada.

Ketika remaja mulai mencari identitas, mereka akan bergaul dengan teman-teman sebaya. Sifat labil yang melekat dalam pribadi remaja membuat mereka menjadi lebih liar dan sulit untuk dikontrol dalam aktivitasnya termasuk dalam hal bergaul. Remaja mulai mencoba untuk melakukan hal yang membuat mereka penasaran dan mereka akan menuruti naluri labilnya. Dimulai dengan hal yang kecil seperti merokok. Remaja menganggap, merokok adalah hal yang keren, "*kalau nggak ngerokok, nggak gaul,*" begitu opini dari kebanyakan remaja jaman sekarang. Khususnya bagi remaja laki laki yang mengukur kejantanan mereka dari rokok. Dari rokok, remaja mulai terjerumus kearah yang lebih dalam seperti minum pil koplo hingga mengkonsumsi narkoba. 22 persen pengguna narkoba adalah pelajar hal tersebut di ungkapkan oleh Deputi Pencegahan Badan Narkotika Nasional/BNN (sindonews.com, November 2012). Selain itu minum-minuman keras, seks bebas, tawuran, dan lain sebagainya juga bentuk dari pergaulan bebas yang akhirnya berdampak merugikan

Dari berbagai macam tindakan remaja atas pergaulan bebas dan kenakalan yang mereka lakukan, maka mengakibatkan perilaku hidup yang negatif. Hal tersebut harus dihentikan karena dampak yang ditimbulkan tidak menguntungkan bagi moral remaja sebagai generasi muda. Oleh karena itu diperlukan suatu perubahan yaitu sebuah tindakan perilaku hidup positif bagi remaja. Hidup positif berasal dari dua suku kata yaitu hidup

dan positif, arti kata hidup menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah masih terus ada, bergerak, dan bekerja sebagaimana mestinya. Sedangkan arti kata positif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat nyata dan membangun. Hidup positif dalam segi kehidupan sangat besar peranannya, dengan hidup positif masyarakat dapat menjalani hidup dengan sejahtera. Hidup positif dalam remaja memiliki beragam kegiatan / aktivitas yang menunjang, seperti dapat menghentikan kebiasaan buruk dalam pergaulan bebas seperti merokok; seks bebas; mengkonsumsi miras serta narkoba; dsb , belajar untuk memilih pergaulan yang baik dalam berteman, memulai kegiatan positif seperti berolahraga, istirahat yang cukup, dan mengkonsumsi makanan sehat.

Remaja pada jaman sekarang selalu bersikap masa bodoh akan segala sesuatu yang dirasa tidak menarik baginya, salah satunya adalah masalah pergaulan. Dengan asal memilih teman atau memilih teman yang perilakunya buruk, Mereka dengan mudah terpengaruh perilaku yang negative pula. Apalagi masa remaja awal 12 – 15 tahun, Padahal di usia tersebut remaja awal sedang mengawali tumbuh kembangnya menuju kedewasaan dan mulai bergaul dengan dunia luar. Banyak kasus yang merebak sekarang ini, para remaja awal yang masih duduk dibangku SMP terjerumus pada pergaulan bebas. Seperti halnya kasus tentang pelajar SMP tewas akibat pesta miras, tindakan asusila remaja di taman kota, *ABG (Anak Baru Gede)* berusia 14 tahun yang di nodai oleh 10 teman *Facebook* (Jawapos, September 2013).

1.1. Buku infografis panduan perilaku hidup positif

Buku memiliki sifat yang praktis yaitu dapat dibawa kemana saja, buku dapat dibaca sewaktu-waktu saat ingin membaca. Buku adalah sarana yang efektif untuk mengembangkan pendapat atau gagasan. Selain itu buku juga dapat menyalurkan ilmu dari satu orang ke orang lain tanpa harus bertemu. Buku memiliki jenis yang beragam, salah satu jenis buku adalah buku panduan. Buku panduan merupakan buku petunjuk dalam ulasan yang lebih mendalam, buku tersebut menyajikan petunjuk tentang apa yang ingin disampaikan pada isi buku. Dengan menggunakan buku panduan, siswa akan diberi informasi tentang bahaya pergaulan bebas dan kenakalan remaja serta tips dalam menyiasati fenomena tersebut. Selain itu bertujuan pula dalam menambah wawasan siswa akan hidup sehat.

Gaya penampilan visual buku nantinya akan dimuat dalam bentuk yang berbeda dengan konsep infografis guna menarik minat baca siswa serta penyampaian dari isi buku mudah dipahami. *Stakeholder* sebagai pengembangan informasi secara mendalam adalah

psikolog guru BK, dan dokter. Diharapkan dengan terciptanya buku ini akan memberi dampak positif dan bermanfaat bagi pembaca khususnya remaja. Membuka pikiran remaja dalam hal bergaul yang baik dan benar serta memotivasi remaja yang telah terjerumus dalam pergaulan bebas untuk bangkit dari keterpurukan.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Setelah melihat fenomena yang telah didapat langkah selanjutnya melakukan penentuan masalah dengan cara melakukan observasi dalam pencarian informasi dan pencarian beberapa sumber dalam media cetak maupun media elektronik sehingga dapat melakukan analisa untuk ditarik identifikasi masalahnya.

2. Identifikasi Masalah

Setelah fenomena dasar telah ditentukan maka langkah berikutnya adalah mencari beberapa alasan yang dapat menjadi sebab kenapa fenomena tersebut dapat terjadi. Pada tahap ini dicari sebuah poin-poin mendasar dari akar terjadinya fenomena mulai terlupakannya sejarah yang berkaitan juga dengan masalah menurunnya minat baca pada remaja.

3. Hipotesa Sementara

Pada tahap ini dilakukan proses analisa terhadap beberapa poin identifikasi masalah yang dianggap paling vital atau memiliki urgensi untuk diselesaikan dari sudut pandang disiplin ilmu desain komunikasi visual.

4. Perumusan Masalah

Setelah dilakukan penentuan hipotesa awal maka tahap selanjutnya dilakukan perumusan masalah yang paling mendasar dan dianggap paling vital. Perumusan masalah ini berupa pertanyaan bagaimana menyelesaikan masalah mulai terlupakannya sejarah perjuangan di Surabaya yang sekaligus dapat meningkatkan minat baca para remaja. Dan pada tahap ini muncul sebuah solusi yang dipandang dari sudut Desain Komunikasi Visual yaitu proses perancangan buku panduan infografis.

5. Kajian Pustaka

Pada tahap ini penulis melakukan pencarian data sekunder secara lebih mendalam terhadap literatur yang berhubungan langsung dengan perancangan buku infografis panduan perilaku hidup positif untuk usia 13 – 15 tahun. Literatur tersebut diantaranya meliputi buku, internet, jurnal, dan artikel dari surat kabar maupun majalah yang

berhubungan dengan DKV, serta teori-teori yang berkaitan dengan psikologi remaja yang merupakan target audiens dari output perancangan ini nantinya. Pada tahap ini juga dilakukan proses menganalisa kekuatan dan kelemahan dari kompetitor serta komparator, hasil analisa ini akan menuntun pada proses perancangan buku panduan infografis yang sesuai dengan standar publik.

6. Riset Lapangan

Tahap berikutnya yang dilakukan adalah melakukan pencarian data primer, yaitu data yang berhubungan langsung dengan target audiens yang dituju dalam perancangan. Pada tahap ini dilakukan proses observasi langsung, wawancara dan kuisisioner untuk mengetahui serta sebagai formulasi dalam merancang buku panduan infografis ini agar sesuai selera dari target audiens.

7. Konsep Desain

Dalam menentukan konsep desain, dilakukan dengan cara mengkaji sebuah eksisiting dan melakukan wawancara untuk menemukan karakteristik konsumen/target audiens. Kemudian antara fenomena, permasalahan dan karakteristik audiens digabungkan menjadi satu untuk menemukan *keyword* dari sebuah konsep.

8. Penentuan Kriteria

Setelah ditemukannya *keyword* dan konsep, kriteria desain dan aspek visual dapat ditentukan dengan cara mengkaitkan dasar-dasar tinjauan teori yang telah dilakukan.

9. Alternatif Desain

Alternatif desain dapat dilakukan setelah menemukan kriteria dan telah melalui proses dalam pembuatan sketsa. Setelah itu *Thumbnail*, sketsa yang kemudian dipilih beberapa untuk menjadi alternatif desain.

10. Implementasi Desain

Implementasi desain didapat setelah final desain dipilih dari beberapa alternative desain yang telah dikuisisionerkan.

2.1. Target Segmen

Nantinya yang akan menjadi target audiens dari perancangan ini adalah remaja yang memiliki minat baca dan ketertarikan akan permasalahan sosial remaja yaitu pergaulan bebas dan keakalan remaja. isi cerita, gaya ilustrasi, *layout*, *typography*, dan segala visual yang terdapat dalam isi buku nanti akan disesuaikan dengan target *audience*.

Geografi Target Audience

Geografi dari target *audience* berada di kota-kota besar Indonesia seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Jogjakarta, dsb.

Demografi Target Audience

- a. Laki-laki dan perempuan (*Unisex*)
- b. Penghasilan orang tua \geq Rp 5.000.000,-
- c. Usia 13-15 tahun
- d. Ukuran keluarga 4 orang
- e. Pelajar
- f. Pendidikan SMP
- g. Tinggal diperkotaan yang dimana banyak ditemukan toko-toko buku
- h. Kelas sosial dengan tingkat ekonomi menengah ke atas (*upper lowers*)

Psikografis Target Audience

- a. Remaja yang memiliki ketertarikan terhadap permasalahan sosial remaja
- b. Suka berkunjung ke toko buku atau perpustakaan
- c. Suka meluangkan waktu untuk membaca buku
- d. Menyukai hal-hal yang baru
- e. Menyukai hal yang *attractive*

Behavior Target Audience

Target audiens adalah remaja yang memiliki minat baca serta ketertarikan akan permasalahan sosial remaja serta untuk remaja awal yang masih polos akan kelamnya dunia remaja diluar sana. Selain itu target audiens adalah para remaja yang aktif dalam mencari informasi dan mereka menyukai seni visual, lebih tepatnya gambar ilustrasi. Target market buku panduan ini adalah orang-orang yang berantusias terhadap produk baru yang bernuansa lain dalam segala sesuatu berhubungan dengan buku panduan, diantaranya konsep buku, pemilihan visual ilustrasi, karakter, dan sebagainya. Perancangan buku panduan ini bertemakan tentang perilaku hidup positif remaja dan belum pernah ada buku panduan yang mengangkat tema tentang perilaku hidup positif remaja ini sebelumnya.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

2.1.1. Data Primer

Data ini meliputi observasi di SMPN 10 Surabaya dan SMP Praja Mukti. Data yang di dapat berupa data wawancara kepada target audiens dan guru bimbingan konseling setempat. kemudian Kuisioner kepada 50 responden siswa dan siswi SMP. Sekolah Menengah Pertama adalah sumber data yang bersifat langsung dari konsumen baik mengenai preposisi, respon, mereka terhadap buku panduan infografis dan psikologi remaja.

2.1.2. Data Sekunder

Data sekunder meliputi data dari internet berupa artikel dan berita dari surat kabar via online, serta literatur dari buku yang mencakup buku panduan ilustrasi dan psikologi remaja, serta kajian teori yang mendukung judul perancangan.

III. KONSEP PERANCANGAN

Konsep utama dalam isi buku infografis panduan perilaku hidup positif adalah kata *curious*, arti dari kata *curious* adalah penasaran. Remaja bertumbuh kembang dengan pesat setiap harinya, banyak hal baru yang belum diketahui dan rasa ingin tahu atau penasaran yang tinggi dalam karakter remaja membuat mereka akan mencoba untuk melakukan apa yang telah membuat mereka penasaran. Apalagi sifat labil yang melekat pada diri remaja juga semakin menunjang mereka dalam melakukan hal tersebut. Dengan menggunakan *headline* "*Curious Teen*" dan sub *headline* "*about life, cool, and fun*". Yang berarti remaja penasaran akan hidup, keren, dan bersenang – senang memberi makna bahwa remaja penasaran akan kehidupan ABG (*Anak Baru Gede*) yang keren dan dapat bersenang-senang ke arah yang positif dapat ditemukan jawabannya dalam buku yang akan dirancang. Nantinya buku tersebut bersegmentasi dari remaja awal, yang memiliki rasa penasaran yang tinggi serta baru menginjak dunia remaja. Buku ini akan menuntun mereka dalam menghadapi segala intrik/problematika remaja dijamin sekarang.

3.1. Susunan isi materi

Susunan isi pada buku infografis ini berawal dari *cover* depan, *cover* dalam, daftar isi, opening, isi buku, kata penutup, profil penulis, *cover* dalam, *cover* belakang.

3.2. Deskripsi Konten/Isi

a. Pembukaan isi buku

Berisikan kembali judul buku.

b. Bagian kedua pembuka buku

Hak cipta, Judul buku kembali, nama pengarang, dan penerbit buku, berfungsi menjelaskan kembali siapa yang membuat buku dan penerbit yang menaungi.

c. Bagian introduction

Berisi kata ucapan

d. Daftar isi

Berisi daftar tiap halaman buku.

e. Opening

Menceritakan tentang fenomena perhaulan bebas dan kenakalan remaja disertai ilustrasi secara landscape.

f. Isi buku

Berisi sub bab, ulasan tiap bab, infografis, penjelasan sebab akibat, serta tips dan trik jitu dalam menghadapi/mengatasi konflik yang ada tiap bab.

g. Penutup

Berisi tentang penalaran bagian akhir dan mengajak pembaca agar melakukan perilaku hidup positif.

h. Biografi penulis

Biografi dan riwayat hidup dari penulis

i. Daftar pustaka

Daftar pustaka yang menjadi buku acuan yang digunakan dalam penulisan dari buku infografis panduan perilaku hidup positif.

3.3. Format Buku

Buku infografis panduan perilaku hidup positif akan dikemas dengan menggunakan jilid *soft cover* dan dicetak pada kertas jenis cougar natural white 104 gr. Keseluruhan halaman akan dicetak berwarna mulai dari *cover* sampai *back cover*. Ukuran untuk buku panduan ilustrasi berukuran 15 x 23 cm. Buku ini nantinya akan dibuat dengan posisi vertical seperti kebanyakan buku pada umumnya agar nyaman dan mudah untuk dibaca. Dengan posisi vertical pula dapat memudahkan pembaca untuk menggenggam buku dan membuka tiap-tiap halaman dari isi buku, Buku berisi 108 halaman.

3.4. Strategi Komunikasi

Gaya bahasa yang digunakan dalam penulisan buku infografis panduan perilaku hidup positif menggunakan bahasa sehari-hari anak muda di Indonesia. Dengan kata-kata yang ringan dan tidak terlalu baku, dapat membuat target audience cepat memahami isi buku. Serta ditambahkan beberapa kata dengan bahasa asing (*English*) dalam isi buku yang mengulas tentang trend permasalahan sosial seputar remaja di zaman sekarang ini.

3.5. Strategi Visual

3.5.1. Layout

Berdasarkan hasil wawancara terhadap remaja usia 13 – 15 tahun menyatakan bahwa mereka lebih suka buku yang tidak banyak tulisan dan lebih banyak gambar. Sehingga layout yang digunakan dalam perancangan buku infografis panduan perilaku hidup positif adalah layout yang dalam setiap halamannya tidak terlalu banyak tulisan, sehingga mengurangi resiko kejenuhan pada saat membaca.

3.5.2. Warna

Remaja identik dengan sebutan *fullcolor*, warna-warni dunia mereka dapat tercerminkan dalam kehidupan sehari-hari mereka saat beraktivitas. Penggunaan warna dalam buku infografis mengacu pada warna-warna solid. Karakteristiknya yang kuat dan cerah membuat warna tersebut terkesan hidup. Sering dijumpai banyak remaja yang memilih warna-warna solid sebagai selera mereka dalam gaya *fashion*, pilihan peralatan sekolah, kamar tidur dan sebagainya. Dominan warna yang digunakan dalam *layout* buku curious teens lebih banyak menggunakan warna putih. Warna putih berfungsi sebagai *background* dari buku infografis. Fungsi warna putih untuk menetralkan warna-warna yang digunakan dalam *coloring* infografis yang sudah *fullcolor*.

3.5.3. Tipografi

Tipografi merupakan elemen yang penting dalam *me-layout* sebuah buku. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Danton Sihombing, Tipografi Dalam Desain Grafis, 2001). Tipografi yang digunakan dalam perancangan buku infografis ini menggunakan tipografi yang tegas namun tidak kaku yaitu menggunakan font jenis *dustimo* 10 pt sebagai isi buku, *vernacular type* sebagai font pada *headline*, dan *font Odessa LET* sebagai sub *headline*.

3.5.4. Gaya gambar

Gaya gambar pada buku infografis panduan perilaku hidup positif akan mengadopsi dari gaya gambar *western*. Gaya gambar *western* menggambarkan ilustrasi yang sama dengan proporsi tubuh manusia, hanya saja sedikit berbeda dalam bentuk goresannya yang sedikit lebih lucu dan menarik. Gaya gambar *western* sering ditemui dalam film kartun maupun komik Amerika, dengan menggunakan gaya gambar *western* dalam buku akan infografis sangat membantu daya imajinasi dari pembaca khususnya remaja awal yang masih menyukai kartun.

IV. KESIMPULAN

Fenomena pergaulan bebas dan kenakalan remaja yang menjamur sekarang ini, perancangan buku infografis curious teens sebagai penyampaian informasi positif merupakan gagasan yang tepat bagi remaja. Menggunakan metodologi perancangan secara kuantitatif dan kualitatif menghasilkan bukti serta sumber data yang akurat sesuai dengan target segmentasi. Mengusung konsep infografis dengan gaya ilustrasi digunakan kiranya buku ini nantinya akan lebih mudah dipahami dan dapat memikat daya tarik pada selera remaja. Kiranya buku ini dapat membantu remaja dalam menuntun pergaulan dan kehidupannya ke arah yang lebih positif.

KEPUSTAKAAN

Gunadi, Paul. 2013. *Memahami remaja dan pergumulannya*. Bandung: PT. Visi anugerah Indonesia.

Mappiare, Drs. Andi. 1982. *Psikologi remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.

Monks, F.J. dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Sihombing, Danton, MFA. 2003. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Yusuf, Syamsu. 2000. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: Remaja rosdakarya.

www.jawapos.com

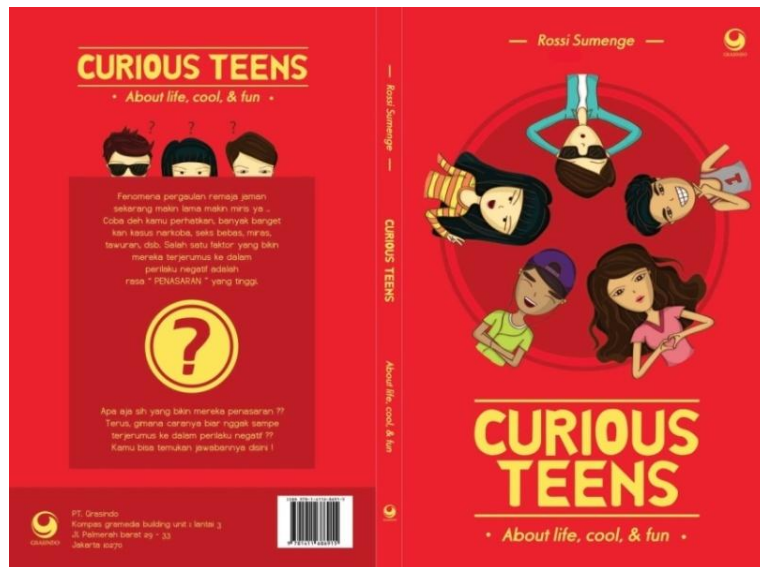
www.sindonews.com

BIODATA PENULIS

Rossi Natalia Sumenge, ST. lahir di Surabaya, 25 Desember 1992. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi.

Heru Subiyantoro, ST., MT Lahir di kota Tulungagung 1971 dan bergabung dengan UPN Veteran Jatim tahun 1996. Ahli dalam bidang apresiasi seni universal, kemampuan sketsa manual, senang belajar seni progresif, ide-ide pengembangan yang kreatif. Lulus dari Sarjana S1-Arsitektur ITS Surabaya (1990-1995) dan melanjutkan program pasca Sarjana S2-ITS Surabaya (2006-2008) dengan program beasiswa. Mengabdikan di UPN sudah 14 tahun dengan partisipasi pengembangan kurikulum dan proses belajar di desain arsitektur dan sekarang aktif mengembangkan di bidang studi desain komunikasi visual. Aktif dalam lintas komunitas diluar kampus serta membina pengembangan komunitas mahasiswa.

LAMPIRAN



Gb.1. Desain Cover Buku *Curious Teens*



Gb.2. Desain Sub Bab Buku *Curious Teens*



Gb.3. Layout Buku *Curious Teens*



Gb.4. Poster



Gb.8. Media Pendukung: *Ballpoint*, *Notes*, Jam Beker, Pembatas Buku, Celengan, Tas Kanvas Dan *Sticker*